

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-019351

(43)Date of publication of application : 21.01.2003

(51)Int.Cl.

A63F 13/10

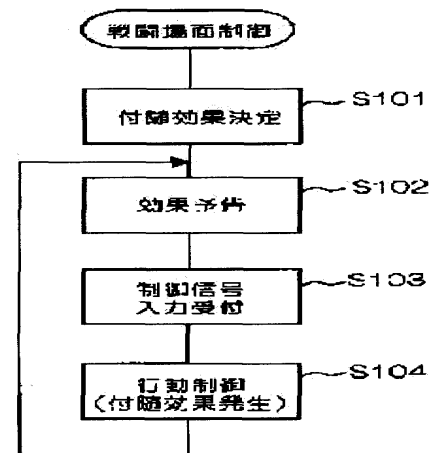
(21)Application number : 2001-206315

(71)Applicant : NAMCO LTD

(22)Date of filing : 06.07.2001

(72)Inventor : SHIMAMOTO MAKOTO  
OKAMOTO SHINICHIRO(54) GAME DEVICE, GAME CONTROL PROGRAM AND RECORDING MEDIUM HAVING THE PROGRAM  
RECORDING THEREON

(57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide information required for mapping out a tactic plan for enabling a player to easily map out the tactic plan in the fighting scene of a role playing game.**SOLUTION:** An accompanying effect (doubling of a damage, etc.), generated accompanying the action of a character is not generated accidentally for the player but predicted and displayed on a screen (step S102) by determining the generation of such accompanying effect in advance (step S101). The player maps out the tactic plan after getting to know that the accompanying effect is to be generated and operate the characters so as to be consistent with the tactics (step 103). When the individual characters take actions, the accompanying effect just like preliminarily noticed is given (step S104) to develop a fight just like the tactic of the player.

## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the  
examiner's decision of rejection or application  
converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of  
rejection][Date of requesting appeal against examiner's decision  
of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-19351

(P2003-19351A)

(43) 公開日 平成15年1月21日 (2003. 1. 21)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/10

識別記号

F I

A 6 3 F 13/10

テーマコード(参考)

2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数17 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2001-206315(P2001-206315)

(22) 出願日 平成13年7月6日 (2001. 7. 6)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 島本 誠

東京都大田区矢口2丁目1番21号 株式会  
社モノリスソフト内

(72) 発明者 岡本 進一郎

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式  
会社ナムコ内

(74) 代理人 100082175

弁理士 高田 守 (外1名)

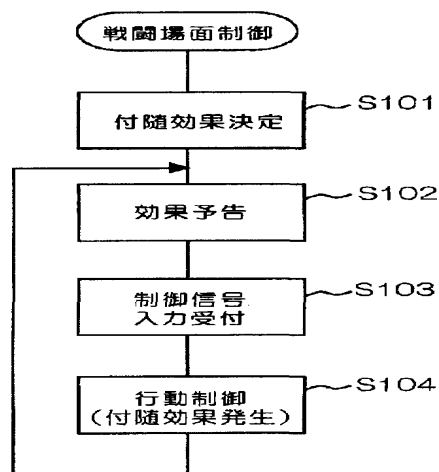
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム制御プログラムおよびそのプログラムを記録した記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 ロールプレイングゲームの戦闘場面において、プレイヤーが作戦を立てやすいように、作戦をたてるのに必要な情報を提供する。

【解決手段】 キャラクタの行動時に付随的に発生させる付随効果 (例えばダメージ倍増) を、プレイヤーにとって偶発的に発生させるのではなく、予め決定しておいて (ステップ S 1 0 1)、画面に予告表示する (ステップ S 1 0 2)。プレイヤーは、付随効果が発生することを知った上で作戦をたて、その作戦に沿うようにキャラクタの操作を行う (ステップ 1 0 3)。各キャラクタの行動時には、予告どおりの付随効果を与え (ステップ S 1 0 4)、プレイヤーの作戦どおりに戦闘を展開する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレイヤ・キャラクタと敵キャラクタを表示画面に表示し、入力装置から入力された制御信号に基づいて各キャラクタの行動を制御することによって、前記プレイヤ・キャラクタと敵キャラクタとの戦闘場面を進行させるゲーム装置であって、プレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動を制御する際に所定の付随効果を発生させる付随効果発生手段と、複数種類の付随効果の中から、前記付随効果発生手段により発生させる付随効果を決定する付随効果決定手段と、前記付随効果発生手段が前記付随効果を発生させる前に、前記付随効果決定手段により決定された付随効果の内容を、当該付随効果が与えられるプレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタと対応付けて前記画面に予告表示する効果予告手段とを備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前記効果予告手段は、各プレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動順と、前記行動順と前記付随効果の対応付けとを、前記画面に表示する手段であることを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】 前記プレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動順を変更する行動順変更手段をさらに備え、前記効果予告手段は、前記行動順変更手段による変更に応じて予告表示の内容を修正し、再表示することとを特徴とする請求項1または2記載のゲーム装置。

【請求項4】 前記付随効果決定手段は、前記付随効果発生手段により発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から無作為に選択する手段であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項5】 前記付随効果決定手段は、所定の順番に並べられた複数種類の付随効果を各プレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタに順次割り当てる手段であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項6】 前記付随効果決定手段は、前記付随効果発生手段により発生させる付随効果を、ゲームのプレイヤに選択させる手段であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項7】 前記付随効果決定手段は、前記付随効果発生手段により発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から、当該付随効果が与えられるプレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタが保有する特性パラメータの値に基づいて選択する手段であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項8】 前記付随効果決定手段は、前記付随効果発生手段により発生させる付随効果を、複数種類の付随

効果の中から、ゲームの流れに応じて選択する手段であることを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載のゲーム装置。

【請求項9】 プレイヤ・キャラクタと敵キャラクタを表示画面に表示し、入力装置から入力された制御信号に基づいて各キャラクタの行動を制御することによって、前記プレイヤ・キャラクタと敵キャラクタとの戦闘場面を進行させるゲーム制御プログラムであって、プレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動を制御する際に所定の付随効果を発生させる付随効果発生処理と、複数種類の付随効果の中から、前記付随効果発生手段により発生させる付随効果を決定する付随効果決定処理と、前記付随効果発生処理により前記付随効果を発生させる前に、前記付随効果決定処理において決定された付随効果の内容を、当該付随効果が与えられるプレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタと対応付けて前記画面に予告表示する効果予告処理とをコンピュータに実行させることを特徴とするゲーム制御プログラム。

【請求項10】 前記効果予告処理は、各プレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動順と、前記行動順と前記付随効果の対応付けとを、前記画面に表示する処理であることを特徴とする請求項9記載のゲーム制御プログラム。

【請求項11】 前記プレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動順を変更する行動順変更処理をさらにコンピュータに実行させ、前記効果予告処理において、前記行動順変更処理による変更に応じて予告表示の内容を修正し、再表示することとを特徴とする請求項9または10記載のゲーム制御プログラム。

【請求項12】 前記付随効果決定処理は、前記付随効果発生処理において発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から無作為に選択する処理であることを特徴とする請求項9から11のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項13】 前記付随効果決定処理は、所定の順番に並べられた複数種類の付随効果を各プレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタに順次割り当てる処理であることを特徴とする請求項9から11のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項14】 前記付随効果決定処理は、前記付随効果発生処理において発生させる付随効果を、ゲームのプレイヤに選択させる処理であることを特徴とする請求項9から11のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項15】 前記付随効果決定処理は、前記付随効果発生処理において発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から、当該付随効果が与えられるプレイヤ・キャラクタおよび／または敵キャラクタが保有する特

性パラメータの値に基づいて選択する処理であることを特徴とする請求項 9 から 11 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 16】 前記付随効果決定処理は、前記付随効果発生処理において発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から、ゲームの流れに応じて選択する処理であることを特徴とする請求項 9 から 11 のいずれかに記載のゲーム制御プログラム。

【請求項 17】 請求項 9 から 16 のいずれかに記載のゲーム制御プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム装置、ゲームの制御プログラムおよびそのプログラムを記録した記録媒体に関し、詳しくは、ロールプレイングゲームの戦闘場面における各キャラクターの行動制御に関する。

【0002】

【従来の技術】ロールプレイングゲームの戦闘場面は、ゲームのプレイヤーが制御可能なプレイヤー・キャラクターと、ゲームのプレイヤーが制御できない敵キャラクターとが表示画面に表示され、プレイヤーが所定の入力装置（以下、コントローラと称する）で制御信号を入力してプレイヤー・キャラクターの行動を制御することによってゲームが進行する。戦闘は、プレイヤー・キャラクターまたは敵キャラクターの全滅により終了する。したがって、プレイヤーは、敵キャラクターに対し、いち早く、より多くのダメージを与えるように、プレイヤー・キャラクターの攻撃を組み立てる必要がある。

【0003】プレイヤー・キャラクター、敵キャラクターを問わず、あるキャラクターが攻撃により相手方に与えることができるダメージの大きさは、通常、攻撃の種類、そのキャラクターのレベル、すばやさなどの能力値、持っている武器やアイテム、戦闘時の立ち位置、攻撃相手のレベル、能力値、持っている防具やアイテム、立ち位置などによって決まる。すなわち、一般にはレベルや能力が高いほど、また強力な武器により強力な攻撃をしかけるほど、相手方に与えるダメージは大きくなり、プレイヤーはダメージの大きさある程度予想することができる。

【0004】しかし、多くのゲームでは、このような攻撃の効果に、付随的な（おまけ的な）効果を付け加えることによって、プレイヤーにとって予想外の結果を生じさせ、戦闘場面が単調になることを防止している。例えば、通常は 100 のダメージを与える攻撃が、何回かに 1 回の割合で確率的に、あるいはプレイヤーのボタン操作のタイミングによって、200 のダメージを与える攻撃に変わることがある。すなわち、プレイヤーは同じ制御を行っているつもりでも、結果が異なる場合がある。敵キャラクターからの攻撃も同様であり、プレイヤーは、攻撃されても大したダメージは受けないだろうと予測していた

のに、通常の 2 倍 3 倍のダメージを受けてしまう場合がある。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】予想外の効果が生じるということは、戦闘場面を単調にしないという点では好ましい。しかし、ときには、せっかく立てた作戦が、その予想外の効果により無駄になってしまう場合もある。

【0006】例えば、プレイヤー・キャラクターの体力ポイントが残り少なくなり、回復系の魔法を使って体力ポイントを回復させるか、あるいはそのまま攻撃を続けるかの選択を迫られる場合がある。この際、敵キャラクターのレベルが低いので攻撃を受けたとしてもダメージは少ないだろうと予測して後者を選択したとする。この状況下で、敵キャラクターの攻撃によるダメージが通常の 2 倍になると、プレイヤーの予想に反して、プレイヤー・キャラクターが倒されてしまう可能性がある。

【0007】また、偶発的な効果が、プレイヤー・キャラクターに有利に発生した場合でも、必ずしもプレイヤーが喜ぶとは限らない。例えば、あと 200 のダメージを与えれば敵キャラクターを倒すことができるという状況において、プレイヤーが、あるプレイヤー・キャラクターに、ダメージ約 120 の攻撃をさせ、他のプレイヤー・キャラクターにダメージ約 100 の攻撃をさせることによって、敵キャラクターを倒す作戦をたてたとする。この際、先に攻撃したプレイヤー・キャラクターの攻撃が、通常の 1.5 倍の効果をもたらし、180 のダメージを敵に与えたとする。この場合、次のプレイヤー・キャラクターの攻撃により敵を倒すことはできるものの、2 番目のプレイヤー・キャラクターに必要以上に強力な攻撃を行わせて、無駄に体力ポイントを消費させてしまったという不満が残る。

【0008】そこで、本発明は、キャラクターの行動に対し通常と異なる効果を生じさせる場合には、事前にプレイヤーにその情報を提供し、プレイヤーがその情報を活用して作戦を立てられるようにする。

【0009】

【課題を解決するための手段】本発明のゲーム装置は、プレイヤー・キャラクターと敵キャラクターを表示画面に表示し、入力装置から入力された制御信号に基づいて各キャラクターの行動を制御することによって、プレイヤー・キャラクターと敵キャラクターとの戦闘場面を進行させるゲーム装置であって、プレイヤー・キャラクターおよび／または敵キャラクターの行動を制御する際に所定の付随効果を生じさせる付随効果発生手段と、複数種類の付随効果の中から、付随効果発生手段により発生させる付随効果を選択する付随効果決定手段と、付随効果発生手段が付随効果を生じさせる前に、付随効果決定手段により決定された付随効果の内容を、その付随効果が与えられるプレイヤー・キャラクターおよび／または敵キャラクターに対応付けて前記画面に予告表示する効果予告手段とを備えることを特徴とする。

【0010】前記効果予告手段は、各プレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動順と、行動順と付随効果の対応付けとを、画面に表示する手段であることが好ましい。また、プレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動順を変更する行動順変更手段をさらに備え、効果予告手段が、行動順変更手段による変更に応じて予告表示の内容を修正し、再表示することが好ましい。

【0011】前記付随効果決定手段は、付随効果発生手段により発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から無作為に選択する手段とすることができる。または、所定の順番に並べられた複数種類の付随効果を各プレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタに順次割り当てる手段であってもよい。または、付随効果発生手段により発生させる付随効果を、ゲームのプレイヤーに選択させる手段としてもよい。あるいは、付随効果発生手段により発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から、当該付随効果が与えられるプレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタが保有する特性パラメータの値に基づいて選択する手段としてもよい。さらには、付随効果発生手段により発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から、ゲームの流れに応じて選択する手段とすることも考えられる。

【0012】次に、本発明のゲーム制御プログラムは、プレイヤー・キャラクタと敵キャラクタを表示画面に表示し、入力装置から入力された制御信号に基づいて各キャラクタの行動を制御することによって、前記プレイヤー・キャラクタと敵キャラクタとの戦闘場面を進行させるゲーム制御プログラムであって、上記目的を達成するために、プレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動を制御する際に所定の付随効果を発生させる付随効果発生処理と、複数種類の付随効果の中から、付随効果発生処理において発生させる付随効果を決定する付随効果決定処理と、付随効果発生処理により付随効果を発生させる前に、付随効果決定処理において決定された付随効果の内容を、その付随効果が与えられるプレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタと対応づけて前記画面に予告表示する効果予告処理とをコンピュータに実行させることを特徴とする。

【0013】前記効果予告処理は、各プレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動順と、行動順と付随効果と対応付けとを、画面に表示する処理とすることが好ましい。また、プレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタの行動順を変更する行動順変更処理をさらにコンピュータに実行させ、効果予告処理において、行動順変更処理による変更に応じて予告表示の内容を修正し、再表示することが好ましい。

【0014】前記付随効果決定処理は、付随効果発生処理において発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から無作為に選択する処理とすることができる。ま

たは、所定の順番に並べられた複数種類の付随効果を各プレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタに順次割り当てる処理であってもよい。または、付随効果発生処理において発生させる付随効果を、ゲームのプレイヤーに選択させる処理としてもよい。あるいは、付随効果発生処理において発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から、当該付随効果が与えられるプレイヤー・キャラクタおよび／または敵キャラクタが保有する特性パラメータの値に基づいて選択する処理としてもよい。さらには、付随効果発生処理において発生させる付随効果を、複数種類の付随効果の中から、ゲームの流れに応じて選択する処理とすることも考えられる。

【0015】なお、本発明の記録媒体は、前述のような本発明のゲーム制御プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

【0016】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について図面を参照して説明する。図1は、本実施の形態におけるゲーム装置1と、そのゲーム装置1に接続された周辺機器を表す図である。ゲーム装置1は、ケーブル10により表示出力装置7に接続されている。本実施の形態では、表示出力装置7は、ゲーム画面を表示するための表示画面8と、ゲームの音声を出力するためのスピーカ9とを備えた家庭用テレビである。

【0017】また、ゲーム装置1には、ケーブル25により、プレイヤーがゲームを制御するための制御信号を入力するコントローラ11が接続されている。本実施の形態において使用されるコントローラ11は、方向指示ボタン14、SELECTボタン12、STARTボタン13、△ボタン19、○ボタン20、□ボタン21、×ボタン22、L1ボタン23a、L2ボタン23b、R1ボタン24aおよびR2ボタン24bを備えている。

【0018】各ボタンによりどのような操作が可能であるかは、ゲーム制御プログラムが各場面においてボタンをどのような制御に割り当てるかによって決まる。このため、必ずしも一律ではないが、概ね次のような操作が可能である。

【0019】方向指示ボタン14は、設定画面におけるカーソル位置の制御や、ゲーム進行中プレイヤー・キャラクタの移動方向制御に使用するボタンである。方向指示ボタン14の上部15が画面の上方向、左部16が画面の左方向、下部17が画面の下方向、右部18が画面の右方向にそれぞれ割り当てられており、各部を押すことによりカーソルやプレイヤー・キャラクタを制御することができる。

【0020】SELECTボタン12は、例えばゲーム中にデータセーブ画面を呼び出す場合など、画面を切り換える際に用いられる。また、STARTボタン13は、主としてゲームの開始あるいは一時停止の指示に用いられる。△ボタン19、○ボタン20、□ボタン2

1、×ボタン22、L1ボタン23a、L2ボタン23b、R1ボタン24aおよびR2ボタン24bは、主としてゲーム進行中のプレイヤー・キャラクタの制御に用いられる。8つのボタンの組み合わせ操作により、多種多様な制御が実現される。

【0021】なお、近年コントローラ11として、方向指示のためにジョイスティックを備えたもの、シート型のものなど、様々な形状のコントローラが提供されているが、本発明はコントローラの形状を問わず、実現可能である。

【0022】ゲーム装置1は、電源ボタン2のほか、DVD(Digital Versatile Disk)やCD-ROMをセットするディスクトレイが収納されたディスクトレイ収納部3、ディスクトレイ収納部3からディスクトレイを搬出させるためのオープンボタン4、ゲームの経過、成績などをセーブするメモリ・カードを差し込むスロット5、各種コントローラを接続するための接続端子(図中の接続端子6aは接続状態を示し、接続端子6bは非接続状態を示す)、画面、音声などの出力装置を接続するための接続端子およびネットワーク接続のための接続端子(いずれも図示せず)を備えている。

【0023】図2は、ゲーム装置1の内部構造を表すブロック図である。ゲーム装置1は、内部的には、CPU27、ROM28、RAM29、VRAM30、音声合成部32、入出力制御部33、入力制御部36および通信制御部37が、システムバス26に接続され、システムバス26を介して信号をやりとりできるように構成されている。

【0024】ゲーム装置1の電源が入ると、まずROM28に記憶されている初期化データによって内部回路などが初期化され、DVD34に記憶されているゲーム制御プログラムや、メモリ・カード35に記憶されているセーブデータなどが入出力制御部33を介してRAM29に読み込まれる。一方、プレイヤーが入力機器11から入力する制御信号は、入力制御部36を介してCPU27に提供される。CPU27は、RAM29に記憶されたプログラムおよびデータを、入力制御部36から提供される制御信号に基づいて順次処理する。CPU27による処理の結果出力される画像は、一画面ごとに一旦VRAM30に蓄えられ、画像制御部31を介してテレビの表示画面などの画像表示部8に送られる。同様にプログラムの実行により出力される音声は音声合成部32を介してテレビのスピーカなどの音声出力部9に送られる。また、ネットワーク上に接続された複数のプレイヤーによってゲームを進行させる場合には、通信制御部37を介してネットワーク38に接続されている他のゲーム装置との間のデータ交換が行われる。

【0025】以上、本実施の形態におけるハードウェアの構成および機能について説明したが、上記説明において、DVD34などに記憶されているゲーム制御プログラ

ラムが、本発明のゲーム制御プログラムに相当し、DVD34などの記録メディアが本発明の記録媒体に相当する。そこで、次に、本実施の形態におけるゲーム制御プログラム、すなわち、DVD34などの記憶メディアから入出力制御部33を介してゲーム装置1に読み込まれ、ゲーム装置1のCPU27により実行されるプログラムについて説明する。但し、以下の説明は、プログラムがCPU27に実行させる処理のうち、戦闘場面の制御に関係する処理のみを対象とする。戦闘場面とは、例えばゲーム進行中にプレイヤー・キャラクタが敵キャラクタと遭遇あるいは接触したときから、敵キャラクタを全滅させるなどして戦闘を終了したときまでをいう。戦闘場面以外の処理については、特に限定しない。

【0026】図3は、本実施の形態におけるゲーム制御プログラムの戦闘場面の制御処理を示すフローチャートである。ステップ101の付随効果決定処理は、行動順と、その行動順に行動したキャラクタの行動に対して発生させる付随的な効果との対応付けを決定する処理である。また、ステップ102の効果予告処理は、表示画面に、各キャラクタの行動時に発生する付随効果の内容を予告表示する処理である。プレイヤーはこの予告表示の内容を検討しつつプレイヤー・キャラクタの行動を指定することができる。ステップS103は、プレイヤーが入力機器から入力した制御信号を受け付ける処理である。またステップS104は、ステップS103において受け付けた制御信号に基づいて、キャラクタの行動を制御する処理である。この際、通常の行動制御処理に加え、ステップS101において決定した付随効果を発生させる処理も実行される。

【0027】本発明の特徴は主として、ステップS101およびステップS102の処理にあるため、以下、これらの処理について詳細に説明する。なお、ステップS103の処理およびステップS104の処理については公知の処理方法を用いて実現することができる。

【0028】ステップS101の付随効果決定処理において、行動順と付随効果との対応付けを決定する方法としては、例えば次のような方法が考えられる。図4は、行動順と付随効果の対応付けの例を示す図である。図4(a)は4つの付随効果A、B、C、Dの中から不作為に選択したものを各行動順に対応する付随効果として割り当てていく方法である。すなわち、ランダム関数を用いた演算処理を行って、付随効果を各行動順にランダムに割り当てる方法である。

【0029】図4(b)は、A、B、C、Dの4つの付随効果が一定の順番で繰り返し発生するようにしたものである。すなわち、行動順1~4に対してそれぞれA~Dの付随効果が対応付けられ、行動順5~8に対してもA~Dの付随効果が対応付けられ、以降同じ対応付けが繰り返されるといえるものである。

【0030】また図4(c)は、各行動順において発生

する付随効果を、プレイヤーが予め設定する方法である。付随効果の設定は、戦闘場面に入る前に、プレイヤーが所定の設定画面を呼び出すことにより行う。プレイヤーは、設定画面上で、例えば行動順1に対しては効果A、行動順2に対しては効果Cというように、対応付けを決定することができる。プレイヤーが決定した対応付けは所定のフォーマットのデータとして、図2のRAM29に保存され、図3のステップS101においては、RAM29からそのデータが読み込まれることにより行動順と付随効果との対応付けが決定される。

【0031】また、図4(a)のようにランダムに選択するかわりに、キャラクターの保有する特性パラメータの値に基づいて付随効果を選択する方法もある。ここで、キャラクターの保有する特性パラメータとは、キャラクターのレベルなど通常数値で表示されているパラメータのほか、使いこなせる技、魔法の種類、所持している武器、アイテムなども含む。例えば、魔法を得意とするキャラクターに与えられる付随効果は、魔法の影響力を左右する付随効果の中から選択し、武器の威力を増すような付随効果は選択の対象からはずす。あるいは、希少価値の高い特殊な武器を所持するキャラクターには、その武器を使用する場合にしか与えられない特別な付随効果を割り当てるといった方法が考えられる。

【0032】さらに、ゲームの流れに応じて付随効果を割り振る方法も考えられる。ゲームの流れに応じてとは、例えば戦闘に突入した場所や時刻(ゲームのストーリー内での時刻)、戦闘突入時の状況、戦闘突入時に所定のキャラクターが仲間になっていったか否かなどによって割り当てる付随効果を異ならせるということである。例えば、登場する敵キャラクターの種類が場所(洞窟、平原など)によって異なる場合には、その場所で登場する敵キャラクターとの戦いに適した効果のみを選択して割り振る方法が考えられる。あるいは、プレイヤー・キャラクターのほうから積極的に戦闘をしかけた場合と、プレイヤー・キャラクターが敵キャラクターに捕まって戦闘に突入した場合とで異なる付随効果を割り当てる方法も考えられる。さらには、戦闘突入時に所定の課題を解決済みであったか否かによって割り当てる付随効果を異ならせてもよい。例えば、戦闘突入前にプレイヤー・キャラクターがストーリー展開の鍵を握るキャラクターと会話を交わしたか否か、ゲーム場面に配置されている所定のスイッチあるいはボタンを押したか否かによって、割り当てる効果を異ならせる方法などが考えられる。戦闘に突入するまでの流れには様々なパターンがあるため、すべてを列挙することは困難であるが、この他にも種々の方法が考えられることは当業者にとって明らかである。

【0033】なお、本実施の形態では、キャラクターと付随効果を直接対応付けるのではなく、図4(a)から(c)に示すように、行動順と付随効果に対応付けている。行動順とキャラクターとは、別途図5に示すようなテ

ーブルに記憶されている。すなわち、図4に示す行動順と付随効果の対応付けと、図5に示す行動順とキャラクターとの対応付けとから、キャラクターと付随効果との対応付けを導き出す。但し、これはキャラクターの行動順の変更に柔軟に対応できるようにするために過ぎない。したがって行動順変更機能を設けない場合には、キャラクターと付随効果とを直接対応付け、記憶してもよいことはいうまでもない。また、図4(a)から(c)に示した手法以外にもあらゆる対応付けが可能であることは明らかであり、そのような対応付けはすべて本発明に含まれるものとする。

【0034】次に、図3のステップS102の効果予告処理について説明する。図6は、本発明のプログラムの出力画面の一例を示す図であり、3体のプレイヤー・キャラクター39a、39b、39cと4体の敵キャラクター40a、40b、40c、40dによる戦闘場面が表されている。

【0035】画面上部には、各プレイヤー・キャラクターの顔とともに、そのキャラクターが保有する主要なパラメータの値が表示されている。また画面の右下には、プレイヤー・キャラクターおよび敵キャラクターの立ち位置を△あるいは▽マークにより表示するマップ41と、キャラクターの顔を左から行動順に表示する行動順リスト42と、付随的に発生する効果の内容を予告する効果予告ドラム43が表示されている。

【0036】行動順リスト42は、これから行動するキャラクターを左から順番に表示しており、キャラクターが行動を終えると、そのキャラクターの顔はリストから削除され、空白となった領域に、右隣のキャラクターの顔が表示され、以降リストに並ぶキャラクターの顔が1つずつ左にずれて表示される。

【0037】効果予告ドラム43は、スロットマシンの回転ドラムをイメージしたもので、ドラムの各目にはそれぞれ付随的に発生するいずれかの効果が割り当てられている。但し、発生する付随効果は必ずしもプラスの効果のみならず、マイナスの付随効果もある。また「ハズレ」の目、すなわち効果がゼロという目もある。画面に表示されているのは画面奥行き方向に回転するドラムであり、画面上には4つの目が表れている。画面上に表示されていないドラムの目は、ドラムが回転することにより順次表れることになる。

【0038】例示した画面では、行動順リスト42に、左から行動順に、プレイヤー・キャラクター39b、敵キャラクター40a、プレイヤー・キャラクター39a、プレイヤー・キャラクター39cの顔が表示されており、効果予告ドラム43には、上から順に次の4つの効果が表示されている。効果予告ドラム43の一番上に表示されている効果「+30」は、行動中のキャラクターの所定のパラメータ値を30ポイント増加する効果である。上から2つ目の効果「防御」は、戦闘中の全キャラクター(敵キャラク



タを含む)に自動的に防御系の魔法がかかる効果である。上から3つ目は、「ハズレ」(何も効果なし)である。一番下の目「×1.5」は、行動中のキャラクタによる攻撃が相手に与えるダメージが通常の150%になる効果である。

【0039】効果予告ドラム43の画面に表示されている目の位置は行動順に対応している。すなわち、一番下に表示されている目は、次に行動しようとしているキャラクタの行動に付随する効果を示し、下から2番目の目がその次に行動するキャラクタ、下から3番目がさらにその次に行動するキャラクタ、一番上がさらにその次に行動するキャラクタの行動に付随する効果を示す。1体のキャラクタがその行動を終えると、効果予告ドラム43が画面手前方向に回転して各目が1つつ下にくれるしくみになっている。

【0040】図7(a)から(d)は、効果予告ドラム43の回転による変化を示す図である。図7(a)は、プレイヤ・キャラクタ39bが行動する前の状態を示している。図7(a)の状態では、予告ドラム43の一番下の目により、プレイヤ・キャラクタ39bの行動に対し、敵に与えるダメージが1.5倍になる効果が付随することが予告されている。したがって、プレイヤが、プレイヤ・キャラクタ39bに所定の攻撃行動を行わせれば、その攻撃は敵に対し通常の150%のダメージを与えることができる。

【0041】プレイヤ・キャラクタ39bが行動を終えると、予告ドラム43が回転し、図7(b)に示す状態となる。なお、図7に示す効果予告ドラム43は、図4(b)に示した同じ効果が同じ順番で繰り返し発生するような対応付けがなされている。したがって、図7(b)に示すように、効果予告ドラム43の最も上の目には、「×1.5」の付随効果が表示される。前述のように、行動順リスト42からは行動を終えたキャラクタの顔は削除されるため、行動順リスト42の表示も図7(b)に示すように変化する。この場合、敵キャラクタ40aは「ハズレ」にあたったため、特に付随効果は発生せず通常の攻撃と同じ結果となる。

【0042】敵キャラクタ40aの行動が終了すると、表示は図7(c)に示すような表示に変化する。この場合、プレイヤ・キャラクタ39aが攻撃するとき、全キャラクタに防御系の魔法がかかってしまうため、敵キャラクタを攻撃したとしても大きなダメージを与えることはできない。よって、このような場面では、下手に攻撃してプレイヤ・キャラクタの体力を消耗させるよりは、回復系の魔法、アイテムなどの使用を選択するほうが賢明である。あるいは、何も行わないという選択もあり得る。本実施の形態では、プレイヤが一定時間何の操作も行わなかった場合には、制御対象は次のキャラクタへと自動的に移行するようになっている。

【0043】プレイヤ・キャラクタ39aの行動終了

時、あるいはプレイヤが何も操作を行わずに一定時間が経過した場合には、図7(d)に示すように表示が変化する。プレイヤ・キャラクタ39cは敵に与えるダメージは通常と同じであるが保有するパラメータ値を増加させることができる。

【0044】このように、各キャラクタの行動時にどのような付随効果が発生するかが、画面上で予告される場合、プレイヤはその付随効果を考慮に入れて作戦を練ることができる。例えば、プレイヤはプレイヤ・キャラクタ39aが相手に与えるダメージが150%になることがわかっているため、プレイヤ・キャラクタ39aの攻撃相手として最も手強い敵キャラクタを迷わず選択することができる。あるいは、前述のように、プレイヤ・キャラクタ39bは攻撃しても敵キャラクタに大きなダメージを与えることはできないとわかっているため、攻撃は行わず、例えば味方の防御力を高める、あるいは体力を回復させる魔法を使用するという賢明な選択をすることができる。

【0045】また、本発明は、キャラクタの行動順の変更が可能な場合に、さらなる効果を発揮する。図8は、図3に示した戦闘場面制御処理に、戦闘中の行動順変更機能を追加した場合の処理を示したフローチャートである。ステップS103において、プレイヤがキャラクタの行動順の変更を指定した場合には、ステップS102に戻って、付随効果の内容を再予告するというものである。

【0046】図9は、図8の制御処理において行動順の変更があった場合の予告表示の一例を示す図である。図9(a)の状態において、行動順リスト42の先頭(最も左)に表示されていたプレイヤ・キャラクタ39bが行動を終えると、通常、画面表示は図9(b)のように変化する。この場合、次に行動する敵キャラクタ40aには何の付随効果も与えられないものの、さらにその次を見ると、敵キャラクタ40aの次に行動するプレイヤ・キャラクタ39aは、防御系の魔法により攻撃の効果が薄れてしまうことが予告されている。ここで、例えば、プレイヤ・キャラクタ39aが、戦闘中の敵キャラクタに対して有効な攻撃を行える唯一のキャラクタであるとする、プレイヤは、プレイヤ・キャラクタ39aの攻撃をどうしても活用したいと考えるかもしれない。

【0047】本実施の形態では、このような場合に、行動順リスト42に表示されていないプレイヤ・キャラクタを、行動順リスト42に表示されているいずれかのキャラクタの行動の前に割り込ませることができる。すなわち、プレイヤは、図9(c)に示すように、行動順リスト42に表示されていなかったプレイヤ・キャラクタ39cを敵キャラクタ40aの前に行動するように割り込ませることによって、キャラクタと付随効果との対応付けを修正することができる。

【0048】割り込み可能なプレイヤ・キャラクタは、図

6の画面上部のゲージ44および割込可能回数45として表示される。ゲージ44は時間の経過とともに目盛りが増加し、目盛りが一杯になると割込み可能回数45の数値が1つ増えるしくみになっている。つまり、割込可能回数45の数値が1以上であって、かつ行動順リスト42に表示されていないプレイヤー・キャラクタは割込み行動を起すことができる。割込みは、図1のR2ボタン24bを押しながら△ボタン19、○ボタン20、□ボタン21、×ボタン22のいずれかを押す操作を行うことにより実行される。△ボタン19、○ボタン20、□ボタン21、×ボタン22には、それぞれいずれかのプレイヤー・キャラクタが割り当てられており、押したボタンの種類によって割り込むプレイヤー・キャラクタが決まる。また、割り込みのタイミングは、割り込み操作を行った際に行動中のキャラクタの次となる。例えば上記例の場合、プレイヤー・キャラクタ39bの行動中に割込み操作を行えば、敵キャラクタ40aが行動する前に、プレイヤー・キャラクタ39cを割り込ませることができる。

【0049】割込みの制御は次のように行う。各プレイヤー・キャラクタは、それぞれ割込行動タイマーと割込回数カウンタを保有している。割込み行動タイマーにより一定時間が経過したことが検出されると割込回数カウンタが1つカウントアップされる。すなわち、割込行動タイマーが表示画面上のゲージ44に、また割込回数カウンタが表示画面上の割込可能回数45に、それぞれ対応する。割込回数カウンタが1以上のプレイヤー・キャラクタについては、割込み操作が受け付けられる。割込回数カウンタが0のプレイヤー・キャラクタについて行われた割込み操作は無効とされる。プレイヤーが有効な割込み操作を行った場合には、コントローラ11からCPUに割込信号が送られる。CPUは、プレイヤー・キャラクタ39bの行動制御処理中に割込み信号を受信した場合、そのままプレイヤー・キャラクタ39bの行動制御、表示処理を続行し、その処理が終了した時点で割り込み信号により指定されたプレイヤー・キャラクタ39cの行動制御、表示を行い、終了後またもとの処理に戻って敵キャラクタ40aの制御を行う。

【0050】割込み操作の結果行動順が変更された場合には、行動順リスト42の表示は、図9(c)のようになる。この場合、プレイヤー・キャラクタ39aの行動時に付随する効果は、所定のパラメータ値の30ポイント増加であり、防御系の魔法により攻撃が妨害されることはなくなるため、思い通りの攻撃により敵にダメージを与えることが可能となる。一方行動順に変更がない場合には、行動順リスト42の表示は図9(b)のようになる。なお、本実施の形態のように、行動順リスト42に表示されていないプレイヤー・キャラクタを割り込ませる方法のほか、行動順リスト42に表示されているキャラクタの順番を並べ替えることによって行動順を変更する

方法も考えられる。本発明は、行動順の変更方法に拘わらず、付随効果とキャラクタとの対応付けを変更することが可能なあらゆる場合において、プレイヤーに付随効果を活用した作戦を練る楽しさを提供することができる。

【0051】以上、本発明の一実施の形態について説明したが、図3および図8のステップS101の付随効果決定処理、およびステップS102の効果予告処理としては、この他にも類似の処理方法が多数考えられる。

【0052】例えば、付随効果の種類は、そのゲームが定義する制御パラメータの種類や、そのゲームのストーリーなどに合わせて、種々のアレンジが可能である。また、行動順と付随効果との対応付けについても、図4に示した例以外に、例えば、基本的には図4(b)に示したような効果A、B、C、Dの繰り返しとしつつ、1000回に1回の割合で、プレイヤーにとって非常に価値のある付随効果Xを紛れ込ませておく方法もある。あるいは、図4(c)のように、行動順ごとにプレイヤーに設定させるのではなく、多種多様な効果予告ドラムを用意しておき、プレイヤーが、好みに応じてドラムを交換できるようにしてもよい。

【0053】また、効果予告処理としては、上記実施の形態のような予告方法のほか、各キャラクタの頭部周辺に、そのキャラクタの行動順を表す数字と、付随する効果とをマーク表示する方法なども考えられる。あるいは、各キャラクタの頭部周辺に付随効果の内容を表すマークのみを表示してもよい。すなわち、プレイヤーが、そのキャラクタの行動時に発生する付随効果の内容を事前に知ることが可能であれば、どのような表示のしかたであってもよい。

【0054】

【発明の効果】本発明のゲーム装置、ゲーム制御プログラムおよびそのプログラムを記録した記録媒体によれば、キャラクタの行動を制御する際に付随的に発生する付随効果の内容が画面に予告表示されるので、プレイヤーは、付随効果が発生することを知った上で各プレイヤー・キャラクタの行動を決定することができる。この場合、各プレイヤー・キャラクタは、プレイヤーの期待したとおりのダメージを敵に与えたり、期待したとおりの利益を味方にもたらしたりするため、プレイヤーが練り上げた作戦が、偶発的に発生する付随効果によって無駄にされることがなくなり、作戦の組み立てに楽しさを求めるプレイヤーを、十分に満足させることができる。

【0055】また、付随効果を予告表示する際に、キャラクタと付随効果とを直接対応付けずに、キャラクタの行動順を表示した上で、さらにその行動順と付随効果との対応付けを表示するようにすれば、プレイヤーは、キャラクタの行動順と付随効果の両方を考慮に入れて作戦を練ることができるので、作戦の幅を広げることができる。

【0056】さらに、キャラクタの行動順を変更する手

段を設けて、変更内容に応じた予告表示を行うようにすれば、プレイヤーは、好ましい付随効果がプレイヤー・キャラクタに与えられ、好ましくない付随効果が敵キャラクタに与えられるように、行動順を調整することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の一実施の形態におけるゲーム装置の概要を示す図

【図 2】 図 1 のゲーム装置の内部構造を示す図

【図 3】 本発明の一実施の形態におけるゲーム制御プログラムの処理を示すフローチャート

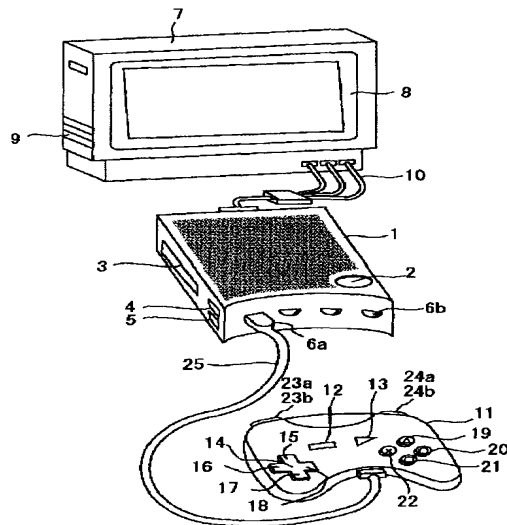
【図 4】 行動順と付随効果の対応付けの例を示す図

【図 5】 行動順とキャラクタとの対応付けテーブルを示す図

【図 6】 ゲーム制御プログラムの出力画面の一例を示す図

【図 7】 付随効果の予告表示の変化を説明するための\*

【図 1】



\* 図

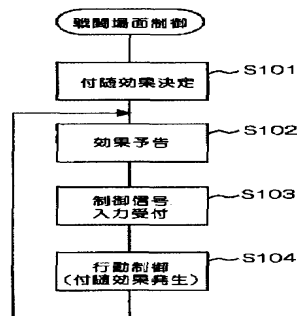
【図 8】 行動順の変更が可能なゲーム制御プログラムの処理を示すフローチャート

【図 9】 行動順変更時の予告表示の変化を説明するための図

【符号の説明】

1 ゲーム装置、 2 電源ボタン、 3 ディスクトレイ収納部、 4 オープンボタン、 5 スロット、 6 a、6 b 接続端子、 7 表示出力装置、 8 画像表示部、 9 音声出力部、 10、25 ケーブル、 11 入力機器（コントローラ）、 12～14、19～24 b 各種操作ボタン、 26 システムバス、 34 記憶メディア、 35 メモリ・カード、 39 プレイヤ・キャラクタ、 40 敵キャラクタ、 41 マップ、 42 行動順リスト、 43 効果予告ドラム、 44 ゲージ、 45 割込可能回数。

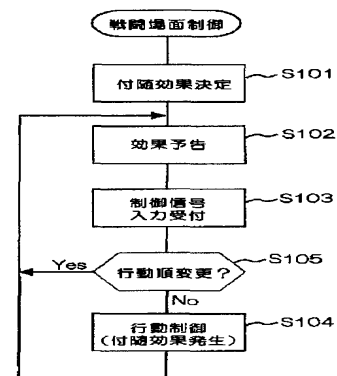
【図 3】



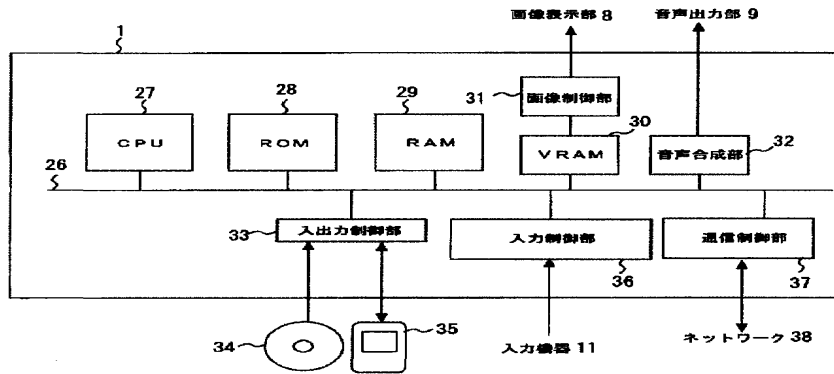
【図 5】

行動順	キャラクタ
1	プレイヤー・キャラクタ②
2	敵キャラクタ①
3	プレイヤー・キャラクタ①
4	プレイヤー・キャラクタ③
5	敵キャラクタ④

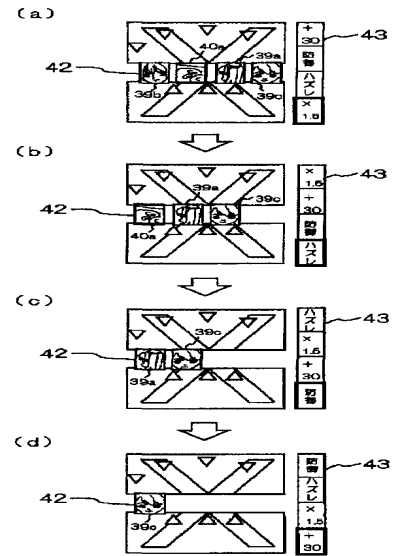
【図 8】



【図 2】



【図 7】



【図 4】

(a)

行動順	付随効果
1	B
2	A
3	A
4	C
5	D

(b)

行動順	付随効果
1	A
2	B
3	C
4	D
5	A
6	B
	C

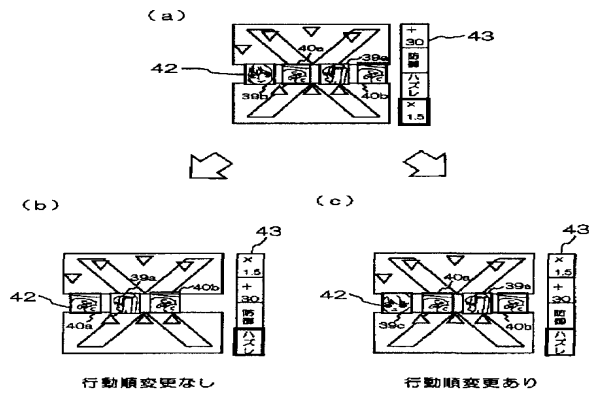
(c)

設定画面			
1	A	B	C
2	A	B	C
3	A	B	C
4	A	B	C
5	A	B	C
6	A	B	C

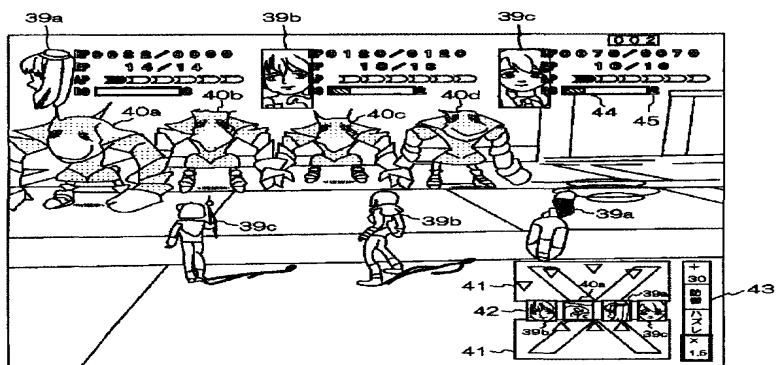


行動順	付随効果
1	A
2	C
3	B
4	A
5	C
6	C

【図 9】



【図6】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C001 AA14 BA02 BA05 BA06 BB06  
 BC02 BC08 CA02 CB01 CB04  
 CB08 CC01 CC08 DA04